

CRIMETIME IN DER EVANGELISCHEN JUGEND

biblische Krimidinner mit Jugendlichen entwickeln

Einleitung

Bei einem Krimi-Dinner kann man spielerisch in eine andere Rolle, einen anderen Ort und eine andere Zeit eintauchen. Krimi-Dinner bieten vielfältige Möglichkeiten, Gemeinschaft zu erleben – sei es in Gruppen, bei offenen Angeboten, Freizeiten u. v. m. Sie fördern die Sprachfähigkeit, wecken die Fantasie und eröffnen Gelegenheiten, miteinander ins Gespräch zu kommen – über das Leben, den Glauben und die Bibel.



Warum biblische Krimi-Dinner? Biblische Krimi-Dinner ermöglichen es spielerisch in eine biblische Erzählung einzutauchen und sich damit auseinanderzusetzen. Der Kriminalfall ist reine Fantasie, doch die Rahmengeschichte vermittelt zugleich einiges über biblische Personen und ihre Erlebnisse. Biblische Krimi-Dinner sind keineswegs eine neue Form von Bibelarbeit oder Gottesdienst, aber es bietet sich an nach dem Spielgeschehen an die Geschichte anzuknüpfen, ins Gespräch zu kommen und die biblische Hintergrundgeschichte zu vertiefen. Alternativ kann man das Spiel auch einfach für sich stehen lassen. Wichtig ist lediglich, dass alle Teilnehmenden zwischen der biblischen Erzählung und der fiktiven Kriminalgeschichte unterscheiden können.

Biblische Krimi-Dinner können gemeinsam mit Teamerinnen und Teamern entwickelt werden. Die Jugendlichen brauchen dafür Fantasie, Spielfreude und ein gewisses Interesse an der biblischen Hintergrundgeschichte. Die Auseinandersetzung mit dem biblischen Text (und Kontext) ist eine wesentliche Voraussetzung, um einen guten Fall zu entwickeln. In der gemeinsamen Spielentwicklung liegt eine tolle Chance, mit Jugendlichen über einen Bibeltext ins Gespräch zu kommen und gemeinsam Neues zu entdecken.

Ihr könnt ein Krimi-Dinner in der Regel in unterschiedlichen Varianten spielen:

- **In einer Gruppe von ca. 10 Personen** (je nach Zahl der Rollen)
- **Auf einer Freizeit mit mehreren Gruppen**, die parallel an Tischen spielen. Die Spielleitung kann dann zentral für alle Tische erfolgen. Sie übernimmt dann die Rolle des Gastgebers. Die Tische werden von einer/m persönlichen Mitarbeiter*in begleitet, die/der für den Service von Getränken und Essen sorgt und als Ansprechperson bei Fragen zum Spiel dient.
- **Als Hausspiel**, wo Mitarbeitende, die Rollen übernehmen und sich in verschiedenen Räumen verteilen. Die Jugendlichen gehen dann in Detektiv-Gruppen von Raum zu Raum, um die Charaktere zu suchen und zu befragen, damit sie den Fall lösen können. Zu bestimmten Zeiten wird jeweils die nächste Spielrunde eröffnet, in der die Mitarbeitenden ihre neuen Hinweise bekanntgeben.

Hintergrundgeschichte wählen

Grundsätzlich kann eine Geschichte völlig frei erfunden werden. Oft orientieren sich Krimi-Dinner aber auch an einem Film oder einem historischen Kriminalfall. Genauso können wir eine biblische Geschichte als Hintergrundgeschichte wählen. Auch wenn hier in der biblischen Überlieferung noch kein Mord geschildert wird, könnte es am Rande der biblischen Erzählung durchaus zu einem spannenden Kriminal-Fall gekommen sein. Auch Gleichnis-Geschichten, die ja ohnehin fiktiv sind, eignen sich für einen Krimi.

Die Hintergrundgeschichte sollte

- **interessant** sein - ein Wunder, ein Abenteuer oder spannende Charaktere,
- **nicht zu komplex** sein,
- und **Raum für Spekulationen** bieten - was könnte am Rande der Geschichte noch alles passiert sein?

Um eine passende Geschichte zu finden, ist ein gewisses Maß an Bibelkenntnis erforderlich. Daher ist es ratsam, bereits im Vorfeld zwei bis drei Vorschläge vorzubereiten, bevor du das Krimi-Dinner gemeinsam mit Jugendlichen entwickelst. Sollten die Jugendlichen eigene kreative Ideen für eine spannende Geschichte haben, die sich gut eignet – umso besser!

Vielleicht gibt es ein Thema, mit dem ihr euch ohnehin gerade beschäftigt. Überlegt dann gemeinsam, welche biblische Geschichte dazu passen könnte.

Mögliche Beispiele findest Du im Anhang.

Recherche: Ort, Zeit, Personen

Als nächstes gilt es zu recherchieren. Ihr ermittelt zu Hintergrundgeschichte und Kontext.

- **Personen:** Welche Personen werden direkt in der Bibel erwähnt? Was weißt Du über sie? Gibt es möglicherweise interessante Fakten oder Hintergründe zu Ihnen?
- **Ort:** Wo spielte die Erzählung? (Land, Ort, Haus oder Palast, Straße...)
- **Zeit:** In welcher Zeit handelt die Erzählung? Was war das für eine Zeit? Welche historischen oder kulturellen Besonderheiten sind bekannt?



Es lohnt sich in einem Bibellexikon nachzuschlagen oder online zu recherchieren. Tipp: Wenn Du Dich bei www.bibleserver.com anmeldest, kannst über *nikodemus.ai* im Chat einfach Fragen zu Orten, Personen und Hintergründen stellen. Es geht darum möglichst wichtige, skurrile und spannenden Informationen zu sammeln. Nicht alle davon werden später im Spiel benötigt.

Wenn Du diesen Schritt mit den Jugendlichen zusammen machst, könnt ihr die Recherche untereinander aufteilen und anschließend alle Informationen zusammentragen. Versucht alle wichtigen Dinge möglichst kompakt zu visualisieren, z.B. auf einem Flipchart.



Brainstorming – mörderische Fantasien

In dieser Phase nähern wir uns dem Kriminalfall. Ihr sammelt Ideen – manche davon werden später vielleicht verworfen, zunächst geht es darum, kreativ zu werden. Zwei Regeln sollten zu den biblischen Hintergrundgeschichten eingehalten werden:

- a) Die **eigentliche biblische Erzählung bleibt unverändert**. Stattdessen wird eine neue Randgeschichte erfunden.
- b) **Bestimmte biblische Figuren sollten nicht zu stark verändert werden**. Einige Charaktere gelten in gewisser Weise als heilig und sollten in ihrem Wesen bewahrt bleiben, wie sie die Bibel beschreibt. Beispielsweise sollte Paulus nicht zum Mörder oder Mose nicht zum Verräter werden. Darum ist es schwierig diese Personen in aktive Spielrollen einzubauen. Diese biblischen Personen eignen sich aber gut für die Rolle des Gastgebers. Jesus sollte am besten gar nicht als Charakter eingebaut werden – das hat sich erfahrungsgemäß als schwierig erwiesen.

Nun geht es ans Spekulieren – seid kreativ!

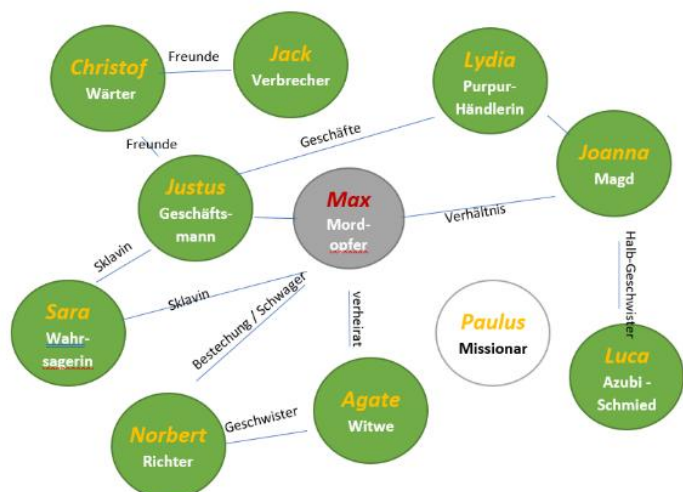
- **Welche Personen könnten am Rande des Geschehens noch dabei gewesen sein?** Denkt an Charaktere wie Knechte, Mägde, Gelehrte, Priester, Soldaten, Ehepartner, Freunde, Verwandte, Bettler, Kranke oder Fremde. Gebt Ihnen am Besten schon Namen.
- **Welche Eigenschaften und Interessen könnten diese gehabt haben?** In welcher Verbindung haben diese Personen möglicherweise zueinander gestanden?
- **Was könnte passiert sein?** Wer könnte der/die Täter*in sein? Wer könnte das Opfer sein?

Um den Überblick zu behalten, kann es hilfreich sein, ein Soziogramm zu erstellen. Legt dazu für jede Person einen Zettel auf den Boden oder skizziert die Zusammenhänge auf einem Flipchart.

Beispiel zu Paulus und Silas im

Gefängnis von Philippi (Apg. 16):

mitgefangener Mörder, verwirrte Wahrsagerin, Geschäftsleute/Herren der Wahrsagerin (einer davon ist der Tote), deren Ehefrauen, Lydia die Purpur-Händlerin, eine Magd von Lydia, heimlicher Halbbruder der Magd, Richter (der Paulus und Silas verurteilt hatte), Frau des Toten (die auch die Schwägerin des Richters ist) und der Gefängniswärter.





Der Fall: Charaktere und Handlung

TATHERGANG

Nun legt ihr Euch fest: **Wer hat wen warum wann wie getötet?** Schreibt den Tathergang vollständig auf. Was war die Tatwaffe oder Methode? Ein Giftanschlag, ein tödlicher Streit oder ein heimtückischer Plan? War es eine spontane Tat oder lange geplant?

CHARAKTERE

Als nächstes legt ihr fest, welche Charaktere vorkommen sollen.

- **Welche Hauptfiguren werden Teil des Spiels** – neben dem Mörder bzw. der Mörderin??
- **Welche Figur übernimmt die Rolle des Gastgebers** (Spielleitung)?
- **Welche 2-3 Charaktere sind entbehrlich**, falls ihr eine flexible Spieleranzahl ermöglichen möchtet?

Wenn Ihr festgelegt habt, welche Rollen vorkommen, skizziert ihr die Charaktere. Lasst sie lebendig werden. Klischees sind dabei ausdrücklich erwünscht – sie machen das Spiel unterhaltsamer und helfen den Spieler*innen, schneller in ihre Rollen zu finden. Überlegt für jede Figur: einen Namen, das Alter, die Beziehung zu anderen Rollen (Liebschaften, alte Freundschaften oder Feindschaften, Verwandtschaft... Dabei kann das Soziogramm wieder helfen.),



biografische Dinge aus der Vergangenheit, Charaktereigenschaften und besondere Fähigkeiten, Vergangenheit, Beruf, Hobbies, Fähigkeiten, Macken...)

Erstellt für jede Figur einen **Steckbrief**, auf dem alle wichtigen Informationen gesammelt werden. Dies dient als Orientierung und kann später ergänzt werden. Dann schreibt zu jedem Charakter eine erste Kurzbeschreibung (2-3 Sätze).

Ein Beispiel:

STECKBRIEF

Name: Lydia

Alter: 42

Beziehung zu anderen Personen: ihre Magd Joanna, die im Haushalt und im Geschäft hilft / Geschäftsleute Justus und sein Partner waren Kunden (sie ist etwas verliebt in Justus, darum bekam er immer gute Preise) / Paulus und Silas, durch sie ist Lydia zum Glauben gekommen, beide waren Gast in ihrem Haus.

Beruf: selbstständige Purpurhändlerin mit florierendem Geschäft und genießt – auch in der Männerwelt hohes Ansehen als Geschäftsfrau.

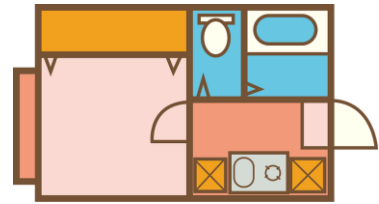
Charakter: Geschäftstüchtig und klug, durch ihren Handel hört sie viele Gerüchte und Geheimnisse, bewahrt sie jedoch für sich.

Biografie und Vergangenheit: Sie stammt aus der Türkei, darum ist der Erfolg und ihr Ansehen umso bemerkenswerter. Vor Kurzem hat sie durch Paulus und Silas den christlichen Glauben angenommen, was ihrem Leben eine neue Richtung gegeben hat.



AUFLÖSUNG – GESAMTE HANDLUNG

Jetzt geht es darum, die Auflösung zu schreiben – den Moment, in dem das Geheimnis des Mordes endlich gelüftet wird. Um die Übersicht zu behalten, könnt ihr Skizzen, Zeitpläne, Comics, einen Raumplan oder Mindmaps erstellen. Diese visuellen Hilfsmittel können dabei helfen, alle Informationen klar zu strukturieren, um die Ereignisse und Bewegungen der Charaktere nachvollziehbar darzustellen.



- **Zusammenhänge:** Schaut euch das Beziehungsgeflecht der Charaktere noch einmal genau an. Welche Verbindungen gibt es zwischen den Personen? Wer hat mit wem Geheimnisse, Absprachen oder gemeinsame Erfahrungen? (z.B. frühere Beziehungen, finanzielle Abhängigkeiten, gemeinsame Pläne etc.) Diese Verbindungen können wichtige Hinweise liefern und auf Motive hinweisen.
- **Handlung und Zeitplan:** Überlegt, was vor der Tat geschehen ist. Wer war wann wo und was haben sie getan? Wer hat sich auffällig verhalten oder hat etwas Verdächtiges beobachtet? Eine klare Zeitleiste und Raumaufteilung können helfen, die Ereignisse zu rekonstruieren und Unstimmigkeiten in den Aussagen der Verdächtigen zu erkennen.
- **Motive:** Stellt sicher, dass jeder Charakter ein Motiv hat (z.B. Eifersucht, Rache, Habgier, Notwehr, Angst etc.), was verdächtig machen könnte. Möglicherweise gab es auch gescheiterte Mordversuche.



Schließlich schreibt ihr die ganze Geschichte auf, wie sie am Ende des Spiels vorgelesen wird. Dabei sollte das Geschehen und die Motive nach und nach enthüllt werden. Erst am Ende wird die eigentliche Tat beschrieben und der Mörder bzw. die Mörderin entlarvt.

Beispiel Zeitplan:

Nachmittag	Vorabend 21 Uhr	5:30	5:45	5:55	5:56	6:10
Gericht und Aufruhr	Treffen von Luca und Joanna	Luca lauert Max auf und verfolgt ihn und beobachtet:	Luca konfrontiert Max, bedroht ihn mit dem Messer	Luca läuft weg	Agate ersticht ihren Mann	Jack findet den Toten und flieht erneut um 6:13
		Richter trifft sich mit Max, gibt Geld zurück	Max schlägt ihm das Messer aus der Hand			
		Agate ist ihrem Mann nachgegangen (weil sie eine Liebschaft vermutet)				



Spiel-Material und -Texte

ROLLENBESCHREIBUNGEN UND HINWEISE

Nachdem die Auflösung geschrieben ist, formuliert ihr jetzt die verschiedenen

Rollenbeschreibungen, die die Spieler*innen bekommen sollen. Schreibt für jede Rolle ein Briefing über die Persönlichkeit, die Beziehung zu den andern und evtl. etwas zur Vergangenheit. Beschreibt das Geschehen aus Sicht dieser Rolle.

- Was hat sie getan, erlebt, gefunden oder beobachtet?
- Mit wem teilt sie diese Erfahrungen?
- Was sind ihre Geheimnisse?
- Und wessen Geheimnisse könnte sie kennen?
- Könnte sie Spuren oder verdächtige Gegenstände gefunden haben?
- Was ist ihr Motiv, das sie verdächtig machen könnte?
- Wichtig: Was hat sie zum Tatzeitpunkt getan und wo war sie mit wem?

Dann nehmt ihr einige Informationen aus der Beschreibung heraus. Diese werden später auf **3 oder 4 Hinweise** verteilt, die in den Spielrunden verteilt werden. Vielleicht gibt es Dinge, die die Person in ihrer Rolle auch besser erst später erfährt. Die Hinweise können auch Skizzen, Bilder, Fingerabdrücke, Briefe mit Handschriften oder Chatverläufe sein.

Diese Briefings sollten so geschrieben sein, dass sie den Spieler*innen genügend Informationen liefern, um ihre Rolle lebendig und glaubwürdig darzustellen, ohne dabei alles vorwegzunehmen. Die Charaktere sollten mit ihren eigenen Zielen, Ängsten und Motiven in das Spiel starten, und das Briefing sollte ihnen helfen, die richtige Haltung und Strategie zu finden.

Damit alles gut zusammenpasst, müsst ihr jetzt noch einmal alles zusammen anschauen. Passt alles logisch zusammen? Muss ggf. die Gesamt-Handlung etwas überarbeitet werden? Kommen die Hinweise der unterschiedlichen Personen zur rechten Zeit im Spiel? - Für diesen Arbeitsschritt müsst Ihr Euch noch einmal Zeit nehmen. Dann steht euch Kriminalfall!

EINLADUNG MIT KURZBESCHREIBUNGEN

Zum Einladungsschreiben gehören neben der Angabe von Ort und Zeit eine kurze Einführung in das Setting, die Bekanntgabe der eigenen Rolle mit einer Kurzbeschreibung sowie eine Liste der weiteren Gäste des Krimidinner. Dabei werden alle Rollen in zwei bis drei Sätzen vorgestellt – ohne zu viel zu verraten.

Falls ihr möchtet, könnt ihr außerdem Tipps für passende Verkleidungen hinzufügen.



GASTGEBERHEFT MIT EINFÜHRUNG UND AUFLÖSUNGSTEXT

Der Gastgeber bzw. die Gastgeberin kann ebenfalls eine Rolle übernehmen. Allerdings ist von Anfang an klar, dass er oder sie den Mord nicht begangen hat. Die Hauptaufgabe besteht darin, das Spiel zu leiten. Dazu gehören die Erklärung der Regeln, die Begrüßung der Gäste in ihren Rollen sowie die Einleitung der Vorstellungsrunde und der weiteren Spielabschnitte. Der Gastgeber oder die Gastgeberin liest außerdem den Einführungstext zum Fall vor.



Während der verschiedenen Spielrunden sorgt er oder sie dafür, dass alle Teilnehmenden ihre Hinweise öffnen. Falls jemand in einer Runde seinen oder ihren Hinweis nicht erwähnt, kann der Gastgeber oder die Gastgeberin gezielt nachhaken und so das Gespräch wieder in Gang bringen.

Einführungstext

Um allen Spieler*innen gut einzuführen braucht ihr eine Einleitung in die Geschichte. Da die meisten Jugendlichen sich mit biblischen Geschichten nicht gut auskennen, sollte auch die Hintergrundgeschichte, also die biblische Erzählung zu Anfang eingeführt werden. Daraus kann dann fließend in den Mordfall übergeleitet werden. Bestenfalls kann der Gastgeber bei Spielbeginn die Einleitung dann frei erzählen oder gut vorlesen, so dass alle gut einsteigen können.

Den Auflösungstext habt ihr bereits erstellt. Dieser wird am Ende des Spiels vorgetragen.

MATERIAL

Folgende Materialien könnt ihr jetzt zusammenstellen (gern auch im schönen Layout):

- Einladungen
- Rollenbeschreibungen
- Hinweise und ggf. Beweismaterial (Fingerabdrücke, Notizen von Mitspielende, eine SMS...)
- Gastgeberheft mit Einführungstext und Auflösung
- Ggf. Hilfsmittel (z.B. einen Plan vom Haus, Namensschilder mit den Rollen...)

Sonstiges

RAHMENGESTALTUNG: ESSEN, DRINKS, DEKO, MUSIK...

Um den Rahmen des Spiels schön zu gestalten, könnt ihr Euch nun Gedanken darüber machen, was es zu Essen und zu Trinken geben soll. (gern mit Rezeptideen)

Außerdem könnt ihr den Raum und den Tisch passend zum Thema dekorieren.

TESTLAUF

In der Regel finden sich beim ersten Durchlauf des Spiels noch ein paar Unstimmigkeiten. Darum macht, wenn möglich, einen Testlauf mit einer Gruppe. Dann könnt ihr das Spiel noch einmal überarbeiten.



ANHANG: BEISPIELE

- Blinder Passagier auf der Arche Noah – Familie Noahs (1. Mo 7)
- Streit zwischen den Hirten Abraham und Loths, ein toter Hirte – Hirten, Ehefrauen, Fremde... (1. Mose 13)
- Josef wertvolles Gewand ist verschwunden - die Brüder, ägyptische Händler, Hofbeamte, Diener... (1. Mo 37,12ff)
- Josef im Gefängnis wegen einer Frau voller Intrigen, Traumdeutung und ein Toter Aufseher – Frau des Potifar, ihre Knechte und Mägde, Aufseher, Gefangene, Beamte... (1. Mo 39 und 40)
- Ein zweiter Toter nach der Flucht des Mose – Aufseher, Beamter des Pharaos, Hebräer*innen, andere Sklaven... (2. Mo 2,11ff)
- Berater des Pharaos ist verschwunden oder wurde ermordet, mitten in allen Plagen – Zauberer, Pharaos, Sklavin, Hebräerin, Bauer, Soldatin... (2. Mo 7-12)
- Kundschafter in Jericho, Spionage, ein Pakt – Kundschafter, Hure Rahab, Soldat in Jericho, Nachbarin, Freundin (Josua 2)
- Salomos Frauen, Reichtum, Konkurrenz und Eifersucht am Hof – Hofbeamte, Freund des Salomo, verschiedene Frauen des Salomo, Koch Soldat, ein fremder Ex-Mann... (1. König 11)
- Tod des Uria, Mann der Geliebten Davids – Batseba, Soldaten, Knechte, Bote, Joab, andere Nachbar*innen... (2. Samuel 11-12)
- Streit unter den Gegnern Daniels – ein Toter in der Löwengrube - Fürsten, Statthalterinnen, König, Bedienstete, Löwenwärter... (Daniel 6)
- Ein Mann im Gefolge der drei Weisen wird auf der Rückreise ermordet – Herodes, Gelehrter des Herodes, Soldat, Räuberin, eine Freundin des Ermordeten, Hirten, eine gelähmte Frau (Mt. 2,1-12)
- Verrat des Judas, Selbstmord des Judas und ein toter Priester mit den Taschen voller Geld – Frau eines Jüngers, ein Jünger, ein Soldat, ein Priester, ein Pharisäer... (Mt. 26,14-16 und 27,3-10)
- Eine der Wachen des Grabes Jesu wird tot aufgefunden, Bestechungsgelder sind geflossen, widersprüchliche Zeugenaussagen, was am Grab geschah - Soldat, Jüngerinnen Jesu, Priester, Frau des Soldaten, Zeug*innen... (Mt. 28,1-11)
- Paulus und Silas im Gefängnis von Philippi ein toter Häftling (Apg 16,14ff)
- Streit unter Philosophen in Athen, zwischen den Altären findet einer den Tod – Juden, verschiedene (interessant-lustige) Philosoph*innen, Sklave, Gärtnerin, Priester eines Tempels, Frau des Stadtrates (Apg. 17, 16ff)
- Hungerstreik, Verschwörung und Mordpläne gegen Paulus – Verschwörer*innen, Hohepriester, Oberst, Schwester von Paulus, Sohn der Schwester... (Apg. 23,12-22)

Gleichnisse:

- Gleichnis vom barmherzigen Samariter, die Wirtin hat einen Verdacht und kommt um - verhaftete Räuber, Gelehrter, Priester, Samariterin, Mann der Wirtin, Nachbar... (Lk 10,30-35)
- Der zornige Bruder des verlorenen Sohnes und ein toter Knecht – Brüder und eine Schwester, Knechte und Mägde, Gast im Haus... (Lukas 15,11ff)
- Böse Weingärtner ermorden Boten – Verwalter*innen, Knechte, andere Boten... (Lukas 20,9-16)
- Tagelöhner im Weinberg und der ungerechte Lohn – Tagelöhner, Ehepartner, erwachsene Kinder, Geschwister, anderer Weinbergbesitzer... (Mt 20,1-16)
- Tod eines Gelehrten nach der Freilassung der Jünger – verfolgte Christ*innen, Pharisäer Gamaliel, Gelehrte... (Apg. 5,34ff)